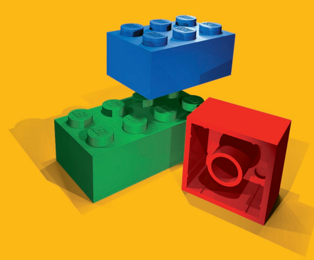



Manual de instrucciones

constructive.





Fabricado en la U.E.
2299100
IB2G-STUSP3



Gracias por adquirir LEGO Stunt Rally, uno de los fantásticos nuevos juegos de LEGO Media.
En LEGO Media nos esforzamos continuamente por establecer nuevos criterios en software, introduciendo los conceptos tradicionales de LEGO en este emocionante nuevo medio. Al igual que nuestros juguetes, nuestros programas se caracterizan por un contenido y una calidad innovadores que estimulan la imaginación y la creatividad.
Para asegurarnos de que nuestro software es adecuado al 100% para los niños, dedicamos la máxima atención al control de calidad de los productos para poder ponerles el sello "PROBADO POR NIÑOS. APROBADO POR NIÑOS".
Estamos seguros de que disfrutarás durante horas de las gratificantes actividades que ofrece LEGO Stunt Rally. Si surge algún problema con este producto, no dudes en ponerte en contacto con nuestro servicio de atención al cliente, donde te ayudaremos con mucho gusto.
El software de LEGO está destinado a divertir, así que si te gusta LEGO Stunt Rally, echa un vistazo al folleto adjunto para conocer los demás títulos de nuestra gama.



# Índice

# Installation

## Ordenador

100% compatible con Windows® 95/98 y con DirectX 7.
Este juego no es compatible con Windows NT, OS/2, Linux o cualquier sistema emulador de Windows.

**Procesador:** Se necesita Pentium II 233Mhz o superior. Se recomienda Pentium 300Mhz o superior.

**Memoria RAM:** Se necesitan al menos 32 MB de memoria RAM. Se recomiendan 48 MB o más.

**Tarjeta de vídeo:** Se necesita tarjeta aceleradora 3D compatible con Direct3D, con un mínimo de 8 MB de memoria.

**Unidad de CD-ROM :** Es necesaria una unidad de CD-ROM o bien DVD de cuádruple velocidad (4X) o superior.

**Tarjeta de sonido:** Se necesita tarjeta de 16 bits, 100% compatible con Windows® 95/98 y con DirectX 7.

**Dispositivos de entrada:** Ratón y teclado 100% compatibles con Windows® 95/98. El mando es opcional.

**DirectX:** En el CD-ROM del juego se incluye Microsoft DirectX 7, y debe instalarse para poder jugar a El Rally de los Valientes de LEGO. Puedes consultar el archivo Léeme que se incluye en el CD-ROM de LEGO Stunt Rally si quieres más información sobre DirectX.

**Atención:** puede que tu equipo requiera la última versión de los controladores de Windows 95/98, según el hardware que tengas. Tendrás que insertar el CD-ROM en la unidad para poder ejecutar el juego.

**Instalación:** para la instalación se requieren 350 MB de espacio en el disco duro (sin comprimir)*.

* "Sin comprimir" significa que el disco duro no ha sido sometido a ningún tipo de compresión de archivos para aumentar el espacio disponible. Por ejemplo, en Windows 98 la opción que se suele utilizar para esta función es DriveSpace.




# Configuración

**Cómo se instala El Rally de los Valientes de LEGO**
Introduce el CD-ROM de **El Rally de los Valientes de LEGO** en la unidad de CD-ROM. En pocos segundos se lanzará el asistente para la instalación. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla hasta que leas que la instalación se ha completado.

**LEE CON DETENIMIENTO LAS INSTRUCCIONES QUE APARECEN EN PANTALLA.**
Nota: si no aparece el asistente para la instalación, puede que la función de autoarranque esté desactivada. Para saber cómo activar la función de autoarranque, consulta el archivo léeme.txt del CD-ROM de El Rally de los Valientes de LEGO o el manual de referencia técnica.

**Cómo se ejecuta El Rally de los Valientes de LEGO**
Si has estado ejecutando otra aplicación aparte del **programa de instalación**, tienes que reiniciar el ordenador. Cuando juegues, ejecuta el menor número posible de aplicaciones. Antes de ejecutar el juego, es mejor esperar a que se detenga la actividad en el disco duro. Para ejecutar el juego, haz clic en el icono de El Rally de los Valientes de LEGO que hay en el escritorio de Windows. También puedes iniciarlo haciendo clic en:

**Inicio**
**Programas**
**LEGO MEDIA**
**EL RALLY DE LOS VALIENTES DE LEGO**
**EL RALLY DE LOS VALIENTES DE LEGO**
Para poder ejecutar el juego, el CD-ROM del juego tiene que estar introducido en la **unidad de CD-ROM / DVD.**

## Configuración del juego

**Cómo se desinstala el juego**
Es recomendable desinstalar el juego utilizando la opción Desinstalar de El Rally de los Valientes de LEGO. Para desinstalar el juego, haz clic en:

**Inicio**
**Programas**
**LEGO MEDIA**
**EL RALLY DE LOS VALIENTES DE LEGO**
**DESINSTALAR EL RALLY DE LOS VALIENTES DE LEGO**
La opción Desinstalar te ayudará a eliminar del sistema los archivos relacionados con el programa.
**Nota:** las partidas guardadas no se eliminan con la opción Desinstalar. Las tienes que desinstalar manualmente. Para más información, consulta el manual de referencia técnica o el archivo léeme.txt del CD-ROM de El Rally de los Valientes de LEGO.

## Configuración del juego

**Cómo puedo comprobar que todos los controladores de DirectX 7 están certificados**
Windows 95/98 con DirectX 7

**Nota: si tienes alguna duda sobre la instalación de los controladores de DirectX, ponte en contacto con el fabricante del ordenador, puesto que DirectX puede alterar la configuración de la tarjeta de vídeo o de sonido si no se ha instalado correctamente.**
Puedes comprobar si la configuración es correcta de la siguiente manera:
Haz clic en **Mi PC** (en el escritorio de Windows)
Elige:
**Unidad C**
Carpeta **Archivos de programas**
Carpeta **DirectX**
Carpeta **Setup**
Icono **DXDIAG** (círculo azul con cruz amarilla)
Aparecerá una pantalla con varias pestañas en la parte superior. Haz clic en la pestaña **Controladores de DirectX**. Verás una lista de los controladores y un apartado para Notas en la parte inferior. Cualquier problema detectado aparecerá en este campo.
La mayoría de los fabricantes de tarjetas de vídeo y de sonido lanzan controladores actualizados para Windows 95/98 compatibles con DirectX. Ponte en contacto con el fabricante de los componentes no compatibles con DirectX e infórmate sobre cómo conseguir controladores compatibles.
**Si tienes algún problema para iniciar o ejecutar este juego, consulta el archivo léeme.txt del CD-ROM de El Rally de los Valientes de LEGO o el manual de referencia técnica. En ellos encontrarás posibles soluciones a los problemas que experimentes con el juego.**



# El Rally de los Valientes de LEGO




El multimillonario Señor X, campeón mundial del Rally de los Valientes, te ha elegido a ti como su protegido. Con su ayuda, aspiras a convertirte en el nuevo campeón mundial y convertirte en dueño de la isla de los Valientes. Cuando te hagas con la propiedad de la isla, tendrás acceso a todos los elementos de LEGO con los que construir tantos circuitos como desees e incluso podrás usar el supercoche del Señor X.

La isla de los Valientes de LEGO es un colosal parque temático de carreras, obra del Señor X, quien ha empleado millones y millones para acondicionar el terreno de toda una isla y distribuirlo en cinco zonas diferentes para crear condiciones de carrera extremas. Cada zona tiene una serie de hoteles, negocios e instalaciones de carreras. Es aquí, donde corredores invitados de todo el mundo compiten para poder participar en la final del Campeonato Mundial.

- **CIUDAD** En el sur, el Señor X ha despejado la jungla y creado Asfalto, lo último en zona temática de carreras urbanas. Aquí, en la capital de la isla de los Valientes, Radio está a sus anchas, tras haber vencido a todos excepto al Señor X.

- **DESIERTO** En el árido este, el Señor X ha creado el Desierto, lo último en zona temática de carreras desértica, calurosa y hostil. Aquí, en el vasto desierto, el infame barón Flambo es el rey. Ha vencido a todos, excepto al Señor X, con medios honestos o haciendo trampas.

- **JUNGLA** En el norte, el Señor X ha dejado la isla en su estado natural y ha creado la Jungla, todo un desafío para los todo-terreno. Aquí, el infame Serpiente Skinn espera a que algún valiente se atreva a desafiarlo.

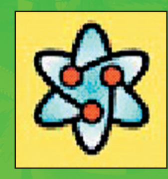
- **HIELO** En los nevados altiplanos de las grandes montañas occidentales, el Señor X ha creado su mundo de Hielo, lo último en zona temática de carreras gélida. Aquí, la temida Glacia tiene todas las de ganar.

- **Estadio X** En las uniformes llanuras del Rally de los Valientes de LEGO se encuentra el Estadio X. Aquí es donde te espera el desafío final, el más difícil. Al final del juego (cuando hayas completado las carreras de clasificación), llegarás aquí para enfrentarte al Señor X.

## Patrocinadores

Para financiar su derrochador estilo de vida, el Señor X cuenta con el apoyo de cuatro patrocinadores, cuya influencia es decisiva en el mundo del Rally de los Valientes de LEGO, donde tienen sus negocios. Son los siguientes:

- El químico pirado, "¡productos químicos peligrosos a la puerta de su casa!"
- Jimmy Mermelada
- Octavio Olivas
- Los hermanos Goma





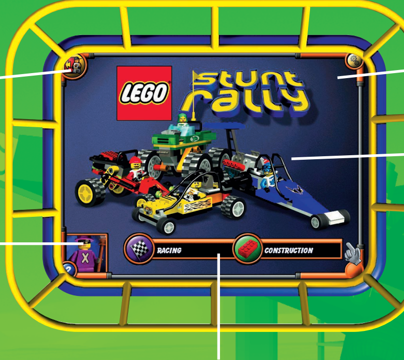




# Pantallas iniciales

## Menú principal

La pantalla de introducción del Rally de los Valientes de LEGO tiene varios elementos importantes:




El botón Salir de El Rally de los Valientes de LEGO

La opciones del juego

El cursor del ratón

El Señor X: el sistema de ayuda del juego

El menú del juego

## Menú de carrera

El menú del juego contiene las siguientes opciones:




Regresar al menú principal

Carrera rápida

Campaña

Un solo jugador

Multijugador

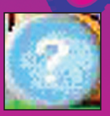



# Ayuda

El juego dispone de un sistema de ayuda oral con animación coordinada del Señor X hablando.



- Puedes activar y desactivar la ayuda con el botón inferior izquierdo en todas las pantallas excepto en las carreras.



- El sistema de ayuda del juego consta de dos partes:

1. Todos los botones principales de las pantallas finales tienen información sobre la función de cada botón.
2. La ayuda IA también te avisa si hay un problema en el circuito que estás construyendo en el modo Construcción. Si una pieza no encaja bien en el circuito, brilla con el color rojo, aunque puedes colocarla si quieres. Para ayudarte, la última pieza de circuito válida que hayas conectado brillará con el color verde hasta que completes el lazo.

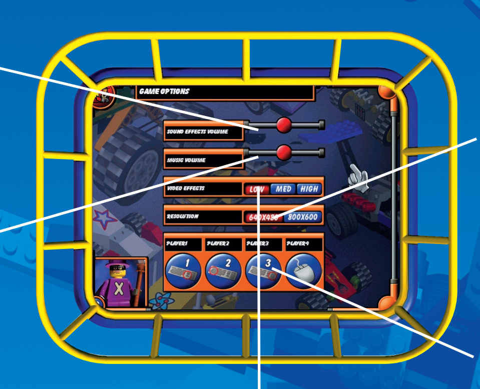


# Pantalla de opciones

En la pantalla de opciones puedes personalizar el juego que vas a ejecutar en el ordenador:

El control deslizante de sonido ajusta el volumen de la música.

El control deslizante de los efectos de sonido ajusta el volumen de los efectos de sonido.



Resolución: con esta opción se cambia la resolución del juego, alterando así el nivel de detalle. Para los sistemas lentos, la opción más adecuada es 640 x 480.

Opciones de control del jugador: te permiten cambiar los controles de los cuatro jugadores.

Vídeo. Según la tarjeta que tengas, selecciona una de estas tres opciones:

- Mínimo: con esta opción, los efectos de vídeo son los mínimos. Por ejemplo, la cámara del jugador no está activada.
- Medio: esta opción tiene un nivel de efectos de vídeo adecuado para la mayoría de las tarjetas de vídeo de calidad media.
- Máximo: esta opción activa todos los efectos de vídeo.




# Controles

Los controles del juego son los siguientes:

Teclado 1:

| | | |
|---|---|---|
| Flecha arriba | = | acelerar |
| Flecha abajo | = | frenar |
| Flecha izquierda | = | cambiar al carril izquierdo |
| Flecha derecha | = | cambiar al carril derecho |
| Intro | = | claxon / coger objeto |

Teclado 2

| | | |
|---|---|---|
| A | = | acelerar |
| Q | = | frenar |
| S | = | cambiar al carril izquierdo |
| D | = | cambiar al carril derecho |
| Bloq Mayús | = | claxon / coger objeto |

Controlador 1

| | | |
|---|---|---|
| Botón 1 | = | acelerar |
| Botón 3 | = | frenar |
| Botón 2 | = | claxon / coger |
| objeto | | |
| Izquierda | = | cambiar al carril izquierdo |
| Derecha | = | cambiar al carril derecho |

Controlador 2

| | | |
|---|---|---|
| Botón 1 | = | acelerar |
| Botón 3 | = | frenar |
| Botón 2 | = | claxon / coger objeto |
| Izquierda | = | cambiar al carril izquierdo |
| Derecha | = | cambiar al carril derecho |

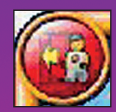
Ratón

| | | |
|---|---|---|
| Botón izqdo. | = | acelerar |
| Botón centro | = | frenar |
| Botón dcho. | = | claxon / coger objeto |
| Mover izqda. | = | cambiar al carril izquierdo |
| Mover dcha. | = | cambiar al carril derecho |

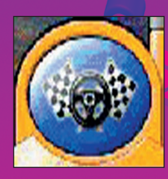


# Interfaz de navegación

Para navegar por el juego, utiliza los siguientes botones:

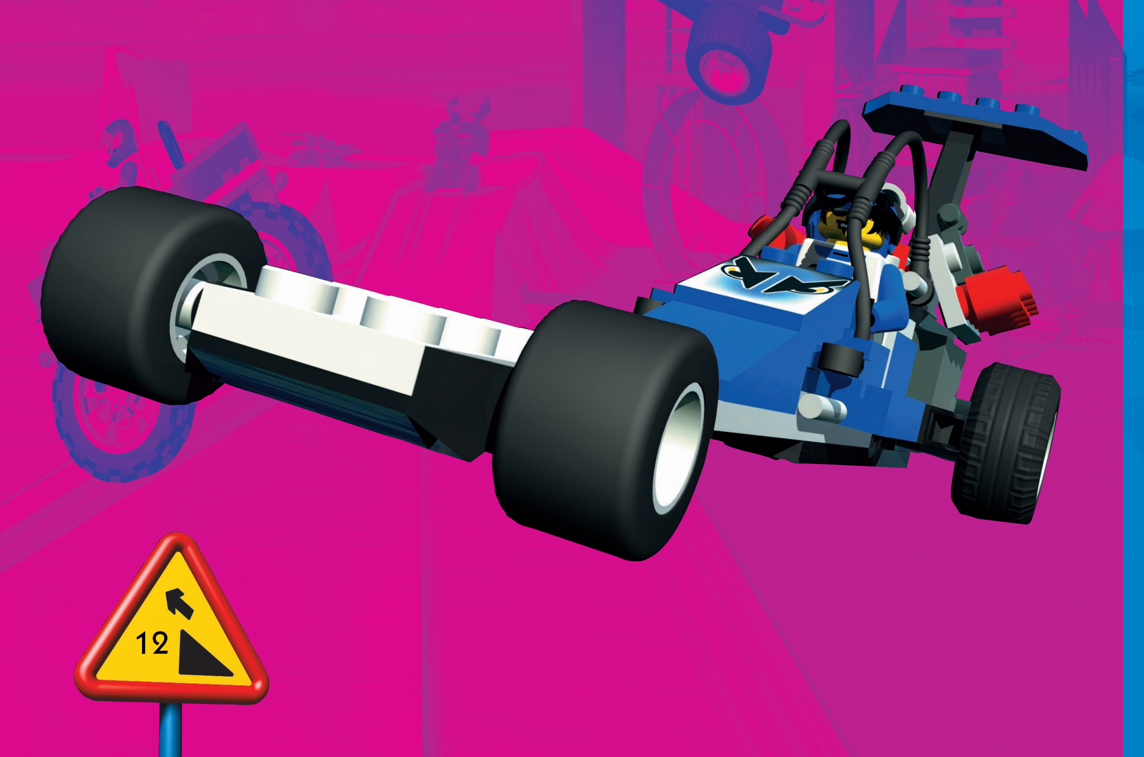


Retroceder una pantalla / Regresar al menú relevante.



Modo carrera / Probar circuito. En algunas pantallas se usa este botón para pasar a la pantalla siguiente.

En el resto del juego, navegas por los menús que aparecen en pantalla.





# Modo construcción




Con el modo construcción puedes crear tus propios circuitos, tanto para las carreras de un solo jugador como para las multijugador. Los botones siguientes sirven para navegar por el modo construcción de El Rally de los Valientes de LEGO. Todos los botones y áreas de la pantalla están relacionados con una parte del sistema oral de ayuda.



Borrador para eliminar elementos. Para activarlo, haz clic en el icono del borrador y después haz clic en la pieza del circuito que desees eliminar.



Cambiar la vista del mapa.



Acercar / alejar imagen.



Empezar un mapa nuevo.



Cargar / guardar circuito.



Imprimir la función del circuito.



Para desplazarte por el mapa y tener acceso a las zonas temáticas del juego, mueve el cursor hacia los extremos de la pantalla en la dirección deseada.

### Tamaño del circuito

- El tamaño predeterminado del circuito en las partidas de un solo jugador es 16 x 16.
- Utiliza el botón Empezar un mapa nuevo y elige entre el mapa 8 x 8 para partidas multijugador y el mapa 16 x 16 para las de un solo jugador.

## Botones de construcción

Los siguientes botones se utilizan para acceder a los elementos del mundo y modificarlos:



Seleccionar elementos de escenario.

Seleccionar elementos de edificios (a veces puedes coger objetos).



Seleccionar elementos de circuito.



Botón de Entorno (las zonas temáticas) para cambiar entre los cuatro entornos diferentes (ciudad, desierto, jungla y hielo).



Alternar entre los modos día y noche.

## Bandeja de elementos

- Utiliza el botón izquierdo del ratón para seleccionar elementos de la bandeja y colocarlos en la zona temática del juego. También puedes coger elementos que ya estén colocados en el mapa y cambiarlos de lugar.
- Utiliza el botón derecho del ratón para girar las piezas seleccionadas antes de colocarlas. Es muy importante alinear las piezas del circuito correctamente. De lo contrario, el circuito no estará completo y no podrás utilizarlo ni en las opciones de carrera del modo un solo jugador ni en las del modo multijugador. El sistema de ayuda te avisará siempre que las piezas no estén colocadas correctamente.



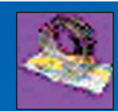
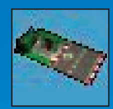
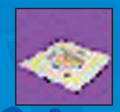


## Iconos de construcción

El modo construcción de El Rally de los Valientes de LEGO se controla con los iconos de la bandeja de Elementos como se describe anteriormente. Cada baldosa LEGO tiene su propio icono. Éstos son algunos ejemplos:

| | |
|---|---|
|  | Botón Desplazarse. Para desplazarse por la bandeja si hay más piezas disponibles que no caben en la pantalla. |
|  | Icono Esquina de ciudad 2 x 2. Es uno de los elementos de circuito disponibles en la bandeja. |
|  | Esto es un Ventilador. Cuando pasas por encima, el coche sale volando. |
|  | Esto es una pieza Salto acrobático. Te hará dar un trompo en el aire. |
|  | Esto es una pieza Pararse es morir. Si te detienes encima de ella, el coche caerá en la trampa. |
|  | Esto es una pieza Peligro. Si conduces despacio por ella, saldrás a la trampa lateral. |



| | |
|---|---|
|  | Esto es una pieza Lazo. Cuando la recorres haces un lazo. |
|  | Esto es un Cañón. Los coches que entran en él salen disparados dejando sólo humo. |
|  | Esto es una Trampa cronometrada cuyo temporizador se activa de vez en cuando. ¡Si te pilla dentro, te hará picadillo! |
|  | Esto es un edificio para coger recargas. Cuando lo colocas en el circuito, produce diferentes recargas para los coches. Hay muchas recargas y edificios que puedes recoger. |
|  | Un ejemplo de los edificios que puedes colocar para mejorar el mapa. |
|  | Ejemplos de piezas de escenario que puedes colocar para mejorar el mapa. |

## En el modo construcción

Para ayudarte, algunas piezas del mapa brillan de la siguiente manera:

- La última pieza válida que hayas colocado aparece resaltada en verde.
- Las piezas que hayas colocado incorrectamente aparecen resaltadas en rojo.

El sistema de ayuda te aconseja y propone soluciones para los problemas generales y específicos que tengas en el modo construcción.

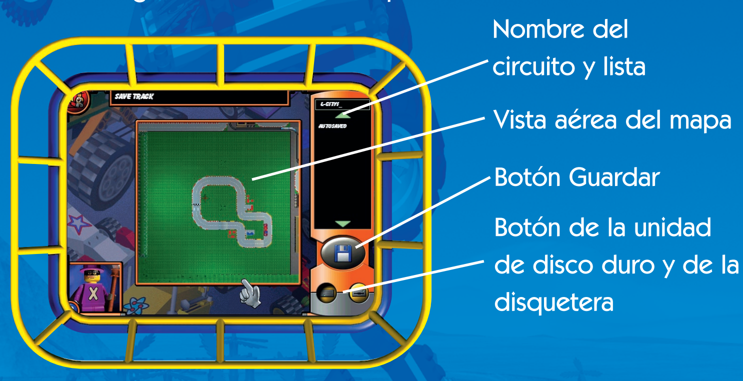




## Cómo cargar y guardar mapas

### Cómo guardar el circuito

Para guardar un circuito haz clic en el botón Cargar / guardar y selecciona la opción Guardar del menú emergente. Accederás a la pantalla Guardar.




Elige el botón de la unidad de disco duro o el de la disquetera para guardar el circuito en una de las dos unidades del ordenador. Si prefieres guardar el circuito en un disquete, asegúrate de que el disquete introducido en la disquetera no está lleno ni protegido contra escritura.

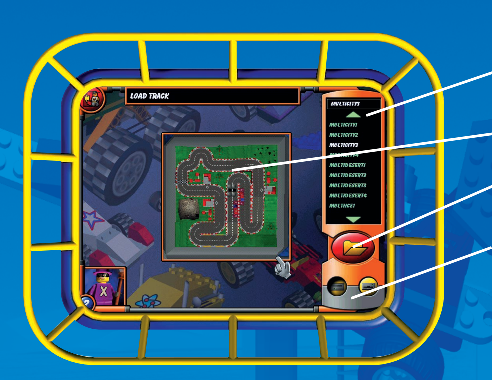
Al guardar el circuito, puedes escribir el nombre de circuito que deseas en la casilla del nombre o hacer clic en uno de los nombres que ya existen para sobrescribir tu circuito encima de otro. Para ver todos los circuitos disponibles en la lista de circuitos, desplázate por ella con las flechas. Recuerda que si guardas un circuito encima de otro que ya existe, éste desaparecerá y no podrás recuperarlo.



## Modo construcción

### Cómo cargar un circuito

Para cargar en el modo construcción un circuito previamente guardado, haz clic en el botón Cargar / guardar y selecciona la opción Cargar del menú emergente. Accederás a la pantalla Cargar.




Nombre del circuito y lista

Vista aérea del mapa

Botón Cargar

Botón de la unidad de disco duro y de la disquetera

Elige el botón de la unidad de disco duro o el de la disquetera para cargar el circuito desde una de las dos unidades del ordenador. Si quieres cargar un circuito desde un disquete, asegúrate de que lo has introducido correctamente en la disquetera.

Para cargar un mapa, utiliza las flechas que hay encima y debajo de la lista de circuitos y desplázate por los circuitos disponibles. Haz clic en el nombre del circuito que elijas y después haz clic en el botón Cargar para cargar el mapa en el modo Construcción y poder modificarlo o completarlo.

### Prueba de conducción



Para probar el circuito que tengas cargado haz clic en el botón azul grande de la carrera en el modo construcción. También puedes probar los circuitos incompletos. La prueba de conducción es muy útil para comprobar cómo se conduce en un circuito nuevo.




## Pantalla del mapa del campeonato

Rally de los Valientes de LEGO. El mundo se compone de cuatro entornos diferentes: ciudad, desierto, jungla y hielo. En cada zona temática hay cuatro carreras y un jefe. Para avanzar debes ganar todas las carreras. Una vez más, el sistema de ayuda te indicará cómo desplazarte por la pantalla.

Escolhe uma corrida clicando no marcador que pisca.




Puedes seleccionar cualquier carrera que hayas completado ya o la carrera siguiente. Nota: los datos de la pantalla de campaña están almacenados en el registro. Para reiniciar la pantalla de campaña es necesario instalar de nuevo.

### Premios

En El Rally de los Valientes de LEGO puedes ganar varios premios y bonificaciones. Al principio del juego sólo tienes acceso a la ciudad y al desierto, así como a determinadas piezas de circuito y de construcción. Esto significa que en el modo construcción sólo podrás construir circuitos en la ciudad y en el desierto con una serie limitada de baldosas y objetos que puedes recoger. Para acceder a las demás piezas y entornos tienes que ganar carreras en el Campeonato Mundial del Rally de los Valientes. Para disponer de una baldosa debes ganar la carrera en la que aparece por primera vez. Para correr en la jungla y, después, en el hielo tienes que ganar al malo de cada entorno y avanzar progresivamente en el orden establecido.



# Pantalla de selección de mapa

En esta pantalla puedes elegir el circuito en el que quieres correr. Es la misma para las carreras de un solo jugador y las multijugador. Para seleccionar un circuito, haz clic en su nombre. Aparecerá una vista aérea del circuito que te servirá de ayuda para tomar una decisión. Cuando te hayas decidido, haz clic en el botón de la carrera para pasar a las pantallas previas a la carrera.




# Pantalla de selección de personajes




En esta pantalla eliges cuál va a ser tu personaje. Además del botón general para navegar, puedes usar el botón de selección de personaje:



Utiliza el botón con el icono del personaje para cambiar el personaje seleccionado.




# Taller

En él puedes seleccionar el coche con el que quieres correr. Cada coche tiene sus propias características. Por ejemplo, el camión enorme es bastante lento pero toma bien las curvas, mientras que el coche trucado dragster es muy rápido, pero más difícil de manejar.




## Cómo seleccionar un coche

Para cambiar la configuración del coche utiliza los siguientes botones:



Carrocería.



Color



Neumáticos



En él puedes seleccionar el coche con el que quieres correr. Cada coche tiene sus propias características. Por ejemplo, el camión enorme es bastante lento pero toma bien las curvas, mientras que el coche trucado dragster es muy rápido, pero más difícil de manejar.

**Otros botones del taller son:**



Selector de coche aleatorio: el sistema elige automáticamente un coche, el color y los neumáticos.



Imprimir un dibujo del coche.




# Pantalla previa a la carrera




En esta pantalla puedes elegir a tus adversarios. Utiliza los siguientes botones para cambiar a tus contrincantes y consultar información sobre ellos:

Intercambia entre los personajes que van a participar en la carrera (no disponible en las carreras de campaña, en las que los personajes están predeterminados).



Haz clic en un personaje para consultar información sobre él.



# Modo carrera



## Un solo jugador y campaña

- Los coches se pueden controlar con el teclado para ir hacia delante, hacia atrás, a la izquierda y a la derecha. Ten en cuenta que la conducción la controla esencialmente el sistema y tú eliges el camino. Otros dispositivos de control (como el joystick) también funcionan utilizando los ejes izquierda / derecha para cambiar de carril. La aceleración y el frenado se controla con el botón 1 y estirando hacia atrás. Los controles predeterminados de los coches son los siguientes:

1. El primer coche se maneja utilizando las flechas del teclado.
2. El segundo, tercer y cuarto coche se manejan por I.A.

- Pulsa Intro o el botón 1 para tocar el claxon o utilizar objetos que puedas recoger.
- Para acceder al menú de información en pantalla, pulsa Esc. Durante la carrera Esc te dará opciones para empezar de nuevo una carrera, salir de ella e ir a un menú o regresar a la carrera.
- Al final de cada carrera el vencedor da una vuelta de honor y después hay una celebración.
- Todas las carreras de un solo jugador y de campaña se desarrollan en los mapas más grandes de 16 x 16.

## Multijugador

En el modo multijugador puedes elegir entre cuatro coches controlados por los jugadores. El método de control de estas partidas se especifica en la pantalla de Opciones. Cada jugador elige un personaje y un coche antes de la carrera. Las carreras multijugador sólo se desarrollan en los circuitos más pequeños de 8 x 8. En estas carreras siempre compiten cuatro coches, por lo que si eliges una partida de dos jugadores, participarán dos coches controlados por el sistema.

## Recargas

En el juego hay una serie de objetos que puedes recoger. Las recargas funcionan de la siguiente manera:

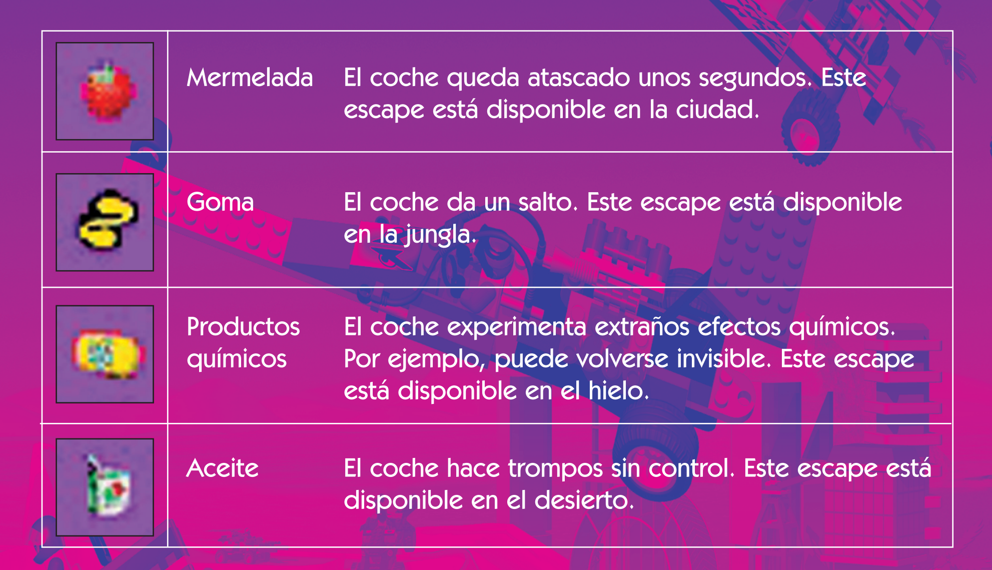
- Algunos edificios relacionados con el circuito producen objetos que puedes recoger.
- Los objetos se recogen cuando pasas por encima de ellos.
- Las recargas se activan cuando se pulsa la tecla correspondiente.

Cuando consigues una recarga en una carrera, puedes utilizarla en el modo construcción para tus propios circuitos. En el juego hay las siguientes recargas:

| | | |
|---|---|---|
| | Impulso Turbocohete | Cuando se activa, el coche recibe un superimpulso de velocidad. |
| | Megavolante | Con esta recarga puedes tomar las curvas cerradas a gran velocidad. |
| | Coche de choque | Esta recarga genera un campo de energía que destruye a los coches que chocan con él. |
| | Rayo de hielo | Dispara un rayo de hielo desde la parte delantera del coche que paraliza durante unos segundos al coche que alcanza. |
| | Objeto aleatorio | En este edificio se genera una de las cuatro recargas descritas al azar. |

## Modo carrera

Con los cuatro lanzadores puedes arrojar uno de los siguientes escapes. Esto es lo que le ocurre a los coches que pasan por encima de los escapes.



| | | |
|---|---|---|
| | Mermelada | El coche queda atascado unos segundos. Este escape está disponible en la ciudad. |
| | Goma | El coche da un salto. Este escape está disponible en la jungla. |
| | Productos químicos | El coche experimenta extraños efectos químicos. Por ejemplo, puede volverse invisible. Este escape está disponible en el hielo. |
| | Aceite | El coche hace trompos sin control. Este escape está disponible en el desierto. |

Además, hay otro tipo de escape: los vertidos de los camiones. Coloca una pieza de camión en el circuito y aparecerá un camión que empezará a circular. Si choca con un coche, volcará, vertiendo la carga sobre el asfalto. Los coches que pasen por encima del vertido se verán afectados dependiendo del tipo de vertido que sea.

## Imprimir

En varios momentos del juego dispones de la opción de imprimir el circuito, el coche, el personaje, etc. Para que esta opción funcione, asegúrate de que la impresora es la impresora de Windows por defecto en LPT 1. El Rally de los Valientes de LEGO sólo imprime en la impresora por defecto.



# Los personajes y sus coches



El Señor X, dueño del mundo del Rally de los Valientes y campeón del mundo, mantiene en secreto su identidad por temor a que sus viles adversarios lo secuestren.



El Señor X conduce el increíble coche X propulsado por cohete. Es el mejor coche del mundo del Rally de los Valientes.

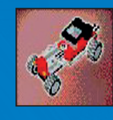
## Los malos

Cada malo es campeón de una de las zonas temáticas de la isla de los Valientes. Tendrás que enfrentarte a ellos en el último circuito de cada zona y vencerlos a todos para poder competir contra el Señor X en la carrera final.

**Baron Flambo**



El barón Flambo es quizá el más mezquino de los adversarios y no para de acosar a los desafortunados que viven en el desierto con él. El barón Flambo era el mejor piloto del planeta hasta que llegó el Señor X (y sin duda era el mejor tramposo también).
El barón nunca ha podido asimilar que el Señor X sea mejor que él, y su ferviente deseo es vencerlo a toda costa. Cuando lo derrote, tiene pensado descubrir su identidad y expulsarlo para siempre del Rally de los Valientes.



El barón Flambo conduce el "Trucoturbo", una máquina muy rápida pero difícil de controlar.



### Glacia



Glacia vive en Polaria y es la actual campeona de la zona temática Hielo. Se dice que es una cruel dama de hielo dispuesta a usar cualquier táctica para ganar, lo cual le funciona con frecuencia. Cuando no está entregada a una enorme tarrina de helado o corriendo a gran velocidad, Glacia se entretiene haciendo esquí, patinando sobre hielo, deslizándose en trineo o dando bebidas gaseosas a pequeños animalitos para hacerles eructar.



Glacia conduce el "Monstruo de hielo", un camión gigante más rápido de lo normal.

### Serpiente



Serpiente era soldado. Bueno, lo fue durante varias semanas hasta que lo echaron del ejército por meterse en líos. Serpiente era un soldado raso, pero no entendía que los demás se negaran a cumplir sus órdenes.
Serpiente se marchó entonces a la jungla a vivir con las serpientes y las lagartijas, que son los únicos bichos a los que considera sus amigos. ¡Además están muy ricas!
Serpiente pretende adquirir el control del mundo del Rally de los Valientes para por fin gritar a todo el mundo y darles órdenes.

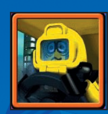


Serpiente conduce el Todo-terreno, que es fácil de manejar y tiene una velocidad media.





Los personajes y sus coches



Radio vive en la ciudad. Solía ser el científico de los Rock Raiders hasta que lo pillaron en uno de sus experimentos contaminantes. Ahora tiene que llevar puesto un traje especial para no propagar su radiactividad, o eso es lo que dice.
En realidad, casi todos piensan que lo lleva para imponer respeto y que su voz suene más profunda.



Radio conduce un camión de seis ruedas, el Camión Rad, que le encanta conducir porque es más grande que la mayoría de los demás vehículos. Es rápido y toma las curvas a una velocidad razonable.

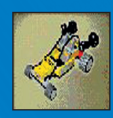
## Los buenos

Puedes elegir jugar como uno de los personajes que aparecen a continuación. Los personajes son un grupo de buenos amigos que han formado un equipo de carreras para aprender del Señor X en la isla de los Valientes. El Señor X los ha acogido como sus protegidos. Espera que con mucha práctica y entrenamiento alguno será lo suficientemente bueno para ganar el Campeonato Mundial y encargarse de la gestión de la isla de los Valientes. Puedes elegir el coche que quieras, pero cada héroe tiene un coche predeterminado.

### Chip



Chip es un poco jovenzuelo. Le gusta gastar bromas y hacer el tonto, y quizá ganaría con más frecuencia si prestara más atención a lo que hace.



El coche favorito de Chip es el "Kart Cohete", un pequeño coche veloz que conduce sin mucho control.

### Barney



Barney es muy inteligente, tanto que dejó el colegio a los cinco años para dedicarse a "algo más desafiante".



El coche favorito de Barney es el coche trucado "Dragster", uno de los vehículos más veloces y difíciles de manejar del Rally de los Valientes.

### Suertuda

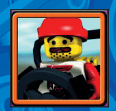


A Suertuda le gusta jugar limpio. Nunca hace trampas, ¡pero es tan buena que gana de todas formas!



El coche favorito de Suertuda es el "Monstruo de barro", una máquina lenta pero genial en las curvas.

### Llave inglesa



Llave inglesa es un tipo enorme, pero, la verdad, no es tan duro como aparenta.



Su coche favorito es el "Bugui", de velocidad y manejo razonable..





## Los otros contrincantes

Estos pilotos son los adversarios de reserva del juego, que aunque sueñan con convertirse en campeones mundiales, no están a la altura para aspirar al título.

### Sid el Despistado



es un rebelde alocado al que le encanta correr sin control... ¿qué se le va a hacer?



Sid conduce el "Eliminador V8", un coche rápido pero difícil de manejar.

### Brad el Rápido



Brad el Rápido corre al más puro estilo americano. Se le conoce como un piloto valiente, pero se trata más bien de su incapacidad para encontrar el freno que de otra cosa.



Brad conduce el "Bólido F1", una coche rápido fácil de manejar.

# Los personajes y sus coches

## Sandy la Surfista



Sandy la Surfista es una hippy de playa que se toma la vida y los coches con calma.



Sandy conduce el "Buguiplaya", de velocidad y manejo razonables.

## Mega Hurtz



Megahurtz es un robot que está algo pirado y quiere ser humano. Mega ha construido su propio coche, el "Buguiluna" y corre para ganar dinero y mejorar su aspecto personal.



El "Buguiluna" tiene una velocidad media y toma las curvas regular.




# Ficha Técnica

## Equipo de desarrollo de Intelligent Games

**Diseño original del juego:**
Dee Jarvis
Kees Gajentaan
Simon Evers

**Diseño adicional:**
Daniel Bailie

**Director del programa:**
Neil Jones-Cubley

**Coordinador jefe:**
Daniel Bailie

**Programador jefe:**
Daniel Neil

**Programadores:**
Sunlich Chudasama
Duncan Denning
Daniel Wheeler
Bruce Heather

**Programadores adicionales:**
Simon Evers

**Jefe de diseño:**
Kees Gajentaan

**Diseñadores:**
Jennifer Allen
Alex Cave
Dugan Jackson

**Diseñadores adicionales:**
Leigh Christian
Dee Jarvis

**Sonido:**
Audio Interactive

## Testeo de Intelligent Games

**Técnico de producción:**
Richard Quin

**Testeo:**
James Deane

**Testeo adicional:**
Ryan Kalis
Steve Hawkes
Paul Nesbit
Ryan Green
Daniel Rogers

Róisín Gillespie
Poppy Shrapnell
Zak Shrapnell

**Diseño de niveles:**
Ryan Kalis

**Productor Jefe:**
James Muggeridge

**Gráficos adicionales y vídeo en tiempo real FMV**
De Graphic State
Diseño gráfico 3D
Charlie Harbour
Texturas
Richard Whittall

**De Lego Media International**
Martin Lanzinger
Jason Povlotsky

**LEGO Media International**
Mark Livingstone
Director General Internacional

**Desarrollo del producto**
Chris Nicholls - Jefe de desarrollo
David Williams - Productor

**Testeo y control de calidad**
Kevin Turner - Jefe internacional de control de calidad
Gary Simmons - Jefe de grupo de control de calidad
Alex Munday - Testeador
Sophie Blakemore - Testeadora
David Lane - Testeador
Mohammed Ajaib - Testeador
Matthew Marriner - Testeador
Andrew Donnely - Jefe técnico

**Localización**
Isabelle Martin - Responsable de localización
Michelle Richmond - Coordinadora de localización

**Logística**
Nic Ashford - Jefe de logística
Robert Boyle - Supervisor de logística

**Márketing international**
Petra Bedford - Directora general de producto
Helen Nicholas - Jefa de producto

**Ventas internacionales**
Leah Kalboussi - Directora internacional de ventas

Agradecimientos adicionales
Nuestro agradecimiento especial a todos los niños cuya preciosa aportación nos ha ayudado a lo largo de todo el desarrollo de este juego.



# Asistencia técnica

**Servicio de atención al cliente:** 91 74965 82

**Horas de atención al público:** 09.00 am a 6.00 pm, de lunes a viernes

**Correo electrónico:** legomediaeuro@aqinc.com

Si decide llamar al teléfono de asistencia, hágalo si es posible delante del ordenador, y asegúrese de darnos toda la información que pueda. Anote el tipo de hardware que tiene en su equipo, incluidos los datos siguientes:

- Velocidad y marca del procesador.
- Marca y modelo de las tarjetas gráfica y de sonido.
- Marca y modelo de la unidad de CD-ROM o DVD.
- Cantidad de memoria RAM.
- Hardware y periféricos adicionales.
- Todos los mensajes de error que aparezcan en la pantalla.

Nota: Si no puede obtener alguno de los datos sobre su sistema, póngase en contacto con el fabricante o el distribuidor.




# Garantía de satisfacción total

30 días de garantía con derecho a reembolso del precio íntegro.

Si no está completamente satisfecho con este producto, tiene derecho a devolverlo en un plazo de 30 días a LEGO Media con un reembolso íntegro del precio y sin demoras. Para poder ejercer este derecho, tiene que devolver la totalidad del producto, es decir, sin nada roto, y con todos los materiales que venían en la caja cuando lo compró, así como con el recibo de compra original. Los derechos anteriores complementan, y no afectan en ningún sentido, a los derechos estatutarios que le corresponden en calidad de consumidor.

Póngase en contacto con su distribuidor más cercano para más detalles.

# Aviso de epilepsia

Lee este texto antes de jugar con cualquier videojuego o permitir que los niños lo hagan.

Algunas personas experimentan ataques epilépticos o pérdidas de conciencia ante la visión de luces o imágenes trepidantes en el entorno diario. Esas personas pueden sufrir un ataque mientras ven imágenes de televisión o juegan con cierto tipo de videojuegos. Esto puede ocurrir incluso a aquellos jugadores sin antecedentes de episodios médicos o historial de epilepsia.

Si tú o algún miembro de tu familia habéis sufrido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conciencia) al estar expuestos a luces trepidantes, consulta a tu médico antes de jugar.

Los padres deben controlar el uso de videojuegos por parte de sus hijos. Si cualquier jugador experimenta mareos, visión alterada, temblores musculares u oculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, es necesario dejar de jugar y consultar al médico inmediatamente.

SIGUE LAS INSTRUCCIONES SIGUIENTES CUANDO JUEGUES CON VIDEOJUEGOS:

No te sientes demasiado cerca de la pantalla de televisión. Colócate a la máxima distancia que permita el cable de conexión. Es preferible jugar en pantallas pequeñas. No juegues si estás cansado o no has dormido lo suficiente. Asegúrate de que la habitación donde juegas está bien iluminada. Descansa durante diez o quince minutos por cada hora de juego.